

Digitale fortellinger i barnehagen

Hvordan kan man ved skapende bruk av digitale verktøy i et kunstfaglig perspektiv, fremme barns medvirkning og danning gjennom å lage en digital fortelling?

Sissel Merete Hopmark

kandidatnummer: 7053

Bacheloroppgave

BKBAC3920

Trondheim, Mai 2018

Bacheloroppgaven er et selvstendig studentarbeid gjennomført ved Dronning Mauds Minne Høgskole for Barnehagelærerutdanning og er godkjent som en del av barnehagelærerutdanningen. Under utarbeidelse av oppgaven har studenten fått veiledning ved DMMH.

Innholdsfortegnelse

1. Innledning	3
1.1 Bakgrunn for valg av tema	3
1.2 Tema og problemstilling	3
1.3 Oppgavens struktur	5
1.4 Begrepsavklaring	5
2. Teori	6
2.1 Voksenrollen	6
2.2 Digitale fortellinger	8
2.3 Digitale verktøy	9
2.4 Identitet og mangfold	11
2.5 Modell for digital historiefortelling	12
3. Metode	13
3.1 Barneintervju	14
3.2 Prosjektarbeid	15
3.3 Beskrivelse av gjennomføring	16
3.4 Metodekritikk og etiske retningslinjer	17
3.5 Analyse av data	17
4. Funn og Drøfting	18
4.1 Fase 1: Hva vil jeg fortelle fra mitt liv?	18
4.2 Fase 2: Produsere min digitale fortelling	21
4.3 Fase 3: Presentasjon av min digitale fortelling	24
5. Oppsummering og avslutning	25
6. Litteraturliste	29
7. VEDLEGG	31
7.1 Informasjonsskriv	31
7.2 Samtykkeskjema	32
7.3 Intervjuguide	33

1. Innledning

I *Rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver* (Kunnskapsdepartementet, 2017, heretter kalt RP/17) står det at barnehagen skal tilrettelegge for bruk av digitale verktøy for å bidra til lek, kreativitet og læring. Videre slår den fast at digitale verktøy skal bidra til et rikt og allsidig læringsmiljø for barna, og de voksne i barnehagen skal være aktive sammen med barna. Jeg vil spesielt trekke frem to sitater som RP/17 vektlegger: personalet skal "... legge til rette for at barn utforsker, leker, lærer og selv skaper noe gjennom digitale uttrykksformer.", og "utforske kreativ og skapende bruk av digitale verktøy sammen med barna" (S. 29). For å sammenligne med Rammeplanen fra 2011 blir det nevnt under barnehagens innhold at barn bør få oppleve digitale verktøy som kan være en kilde til lek, kommunikasjon og kunnskap (S. 27). Med dette som utgangspunkt kan man se hvordan RP/17 sier at man skal tilrettelegge for bruk av digitale verktøy, og i Rammeplanen for 2011 at barna bør få oppleve digitale verktøy. Dette setter temaet i et tidsaktuelt lys, hvor man ser viktigheten av at digitale verktøy faktisk skal bli integrert i barnehagens pedagogiske praksis.

1.1 Bakgrunn for valg av tema

Jeg går en bachelor med fordypningen internasjonalt perspektiv og kunstfaglig perspektiv. Jeg har gått 2 år på fordypningen kunst, kultur og kreativitet og denne har gitt meg en bred kompetanse innen kunstfaglige fag i barnehagen, og jeg ser viktigheten av kunstfagenes plass i barnehagen. Jeg har også vært i utenlands praksis hvor jeg har fått erfart og opplevd en helt annen kultur enn det jeg er vant til, og gitt meg en større forståelse for hvor viktig den flerkulturelle pedagogikken er. Jeg vil også vise til min kompetanse med digitale verktøy fra høyere utdanning med kreativt bruk av skapende verktøy digitalt. Den digitale kompetansen jeg innehar hadde jeg lagt på is da jeg begynte på barnehagelærerutdanningen, før jeg innså at denne kompetansen er veldig tidsaktuell og gjeldende å bruke i dagens barnehage. Jeg valgte derfor å lage et pedagogisk tilrettelagt prosjekt med digitale verktøy som jeg skal gjennomføre med barn i en barnehage. På grunn av min kunstfaglige kompetanse har jeg valgt å se kunstfaglig i måten det digitale verktøyet brukes på.

1.2 Tema og problemstilling

Jeg vil se på hvordan barn gjennom et skapende prosjekt med digital fortelling kan bidra til at de får medvirke å utvikle seg gjennom danning. For å lage denne digitale fortellingen har jeg valgt å bruke et nettbrett som verktøy, hvor vi skal bruke en applikasjon. I dag besitter de

fleste barnehager i Norge et nettbrett, og hvordan de velger å benytte seg av disse er varierte. I følge en studie *Barnehagemonitor* gjennomførte i 2015 (Jacobsen, Kofoed, Loi) som barnehageansatte hadde svart på, viste det seg at 65 prosent av barnehagene er i besittelse av nettbrett. I følge en lignende studie de gjorde i 2013 svarte 29 prosent at de hadde et nettbrett, noe som er en stor økning. “Dette kan tyde på at nettbrettet anses som et attraktivt alternativ i arbeidet sammen med barna, og primært anskaffes for dette formålet” (S. 41). Men selv om de ser en økning i antall nettbrett i barnehagen er måten de blir brukt på av den konsumerende karakter. De sier at primært av aktivitetene som blir tilrettelagt for barna med digitale verktøy er å lytte til musikk, spille spill eller ta bilder med fotokamera, men mindre muligheter for aktiviteter hvor barna får være skapende i bruk med digitale verktøy (Jacobsen, Kofoed, Loi, S. 81). Nettbrettet ser jeg på som et interessant verktøy i bruk for og med barn. De fleste nettbrett besitter et stort utvalg av ulike applikasjoner som er laget for barn med tanke på språkutvikling, matematisk læring og sosiale samspill. Gjennom mitt prosjekt vil jeg vise hvordan man ved skapende bruk av digitale verktøy på en kunstfaglig måte kan fremme barns medvirkning og danning, gjennom å lage en digital fortelling. Når man lager digitale fortellinger benytter man seg av ulike multimodaliteter og funksjoner gjennom det digitale verktøyet. Dette kan også være med på å fremme kunstfagene i barnehagen gjennom estetiske uttryksmuligheter. Dette vil bli nærmere belyst i teorikapitlet. I barnehagen hvor jeg skal gjennomføre mitt prosjekt i, innehar de ett nettbrett på hver avdeling. Disse har jeg erfart ikke blir brukt i pedagogisk arbeid med barn på storbarnsavdelingen. Grunnen til dette kan ligge i personalets digitale kompetanse, at de er usikre og ikke vet hvordan de kan tilrettelegge til pedagogisk bruk av nettbrett.

Det var ikke lett å komme opp med en problemstilling, så denne har endret seg underveis i prosessen. Etter fullført prosjektarbeid i barnehagen og når jeg begynte å analysere mine funn fant jeg hoved essensen i hva som ble mest gjeldende i min oppgave. Jeg endret og endte til slutt på problemstillingen:

Hvordan kan man ved skapende bruk av digitale verktøy i et kunstfaglig perspektiv, fremme barns medvirkning og danning gjennom å lage en digital fortelling?

1.3 Oppgavens struktur

Jeg vil først tydeliggjøre ulike begrep og hva jeg har valgt å legge i dem, disse er IKT og digitale verktøy, digitale verktøy i et kunstfaglig perspektiv, dannelse og medvirkning. Videre vil jeg redegjøre for teori jeg har funnet til å finne svar på min problemstilling. Jeg vil videre presentere metodekapitlet, hvor jeg har gjort et kvalitativt barneintervju og et prosjekt som jeg vil forklare nærmere og begrunne valg av disse innsamlingsstrategiene. Etter dette vil jeg presentere hvilke funn jeg har og drøfte disse til relevant teori. Jeg har valgt å avslutte med en oppsummering av oppgaven før jeg runder av med en avslutning. Intervjuguide, samtykkeskjema og informasjonsskriv er lagt ved som vedlegg.

1.4 Begrepsavklaring

IKT og digitale verktøy:

Begrepet IKT er et samlebegrep som betyr informasjons- og kommunikasjonsteknologi. IKT kan være digitale verktøy men også digitale medier. Jeg har valgt å benytte begrepet digitale verktøy når jeg omtaler meg om mitt prosjekt, men bruker IKT på plasser der jeg støtter meg til teori der teoretikeren har valgt å bruke begrepet IKT.

Skapende bruk digitale verktøy i et kunstfaglig perspektiv:

I RP/17 under fagområdet kunst, kultur og kreativitet blir det forklart at man gjennom arbeid med dette fagområdet skal gi barna estetiske erfaringer gjennom å få utforske og fordype seg i ulike former for kunst og kultur. Med digitale verktøy i et kunstfaglig perspektiv mener jeg måten det digitale verktøyet blir brukt på. Når RP/17 sier "Ulike former for kunst" tolker jeg det digitale verktøyet og applikasjonen som en annen form til å utforske og fordype seg i noe som ikke trenger å være de tradisjonelle kunstneriske verktøyene. Jeg har sett potensialet i applikasjonen og at den innehar nye uttrykksmuligheter for barnet å bruke til å uttrykke seg selv.

Danning:

I RP/17 står det at barnehagen skal fremme danning. Danningsbegrepet blir forklart blant annet slik at barna skal støttes i å uttrykke synspunkter, skape mening i hverdagen, støtte deres identitetsutvikling og positiv selvforståelse i tillegg til å synliggjøre og fremheve mangfoldet. Jeg velger å støtte meg til John Dewey her i (Bakke, Jenssen, Sæbø, 2013, S. 72) som knytter dannelsprosessen til en utforskende og eksperimenterende holdning. Hardersen (2016) forstår RP/17 dannelsbegrep at det må skje i samhandling med andre, slik at vi får en forståelse for oss selv.

Medvirkning:

I RP/17 blir utdrag fra Barnehageloven § 3 trukket inn om barns rett til medvirkning. Her blir det sagt at barnet har blant annet rett til å uttrykke seg om sitt syn på barnehagens virksomhet, rett til aktiv deltakelse i planlegging og vurdering av barnehagens virksomhet og barnets synspunkter skal i samsvar tillegges vekt med dets alder og modenhet (S. 40). I FNs barnekonvensjon artikkel 12 blir det sagt at barnet skal bli hørt, og barnets meninger skal bli tillagt vekt i alt som vedrører det. Loven og barnekonvensjonen beskytter barns rett til medvirkning i barnehagen, men måten barna får medvirke i det pedagogiske opplegget kan variere stort.

2. Teori

Jeg vil i dette teorigapitlet belyse teori og begreper som treffer min problemstilling og tema. Jeg vil se nærmere på barns medvirkning, danning og identitet. Jeg ska også ta for meg digitale verktøy, digitale fortellinger, og spesielt nettbrett og applikasjon siden jeg bruker dette i mitt prosjekt. Jeg skal også ta for meg teori om den voksnes digitale kompetanse og støtte, siden jeg er deltakende i barnas prosjekt med den digitale fortellingen.

2.1 Voksenrollen

Waterhouse (her i Bakke, Jenssen, Sæbø, 2013a) sier at ved å tilrettelegge for IKT i barnehagen blir det viktig å sette det i en pedagogisk kontekst. I tråd med dette legger hun vekt på hvor viktig det er at personalet i barnehagen utforsker mulighetene og bruken av digitale verktøy, slik at de kan å bruke det med barna og som et redskap for den pedagogiske virksomheten (S. 179). Videre sier hun at en kvalitativ godt og variert bruk av IKT som

virksomhet kan sikre at alle barn kan delta uavhengig av kjønn, kulturell tilhørighet eller etnisitet. Dette vil være med på å styrke barnets demokratiske innflytelse, og sikre barnets medvirkning. Her er det viktig å legge vekt på personalets rolle for hvordan de velger å legge til rette for barns bruk av IKT i barnehagen for aktive, lærende, relasjonelle og kreative prosesser. Dette kan bidra til å stimulere barnets lek, danning og læring. Larsen og Slåtten (2006) støtter dette ved å si for at barn skal bli trygge og aktive brukere av digitale verktøy trenger de veiledning, oppgaver og utfordringer som personalet må sørge for. For å kunne sørge for dette må personalet inneha en digital kompetanse og dermed vite hvordan de kan tilrettelegge for møter med digitale verktøy med barna. I følge Bølgan (2006) kan personalet bidra til å forme barnas holdninger til digitale verktøy, ved å nettopp innta en holdning ved å være undersøkende og ha et skapende perspektiv på digitale verktøy. I følge Klerfelt (Her i Letnes, 2016) er produkter som sammen er skapt av barn med voksne definert som kultur med barn, noe som hun sier ikke er vanlig i den pedagogiske praksisen. I tråd med dette sier Letnes (2016) at den voksne innehar mye makt i samspill med barn og dette må man være bevisst på. Hun nevner et grunnleggende prinsipp for de voksne i spillet med barna som gjelder at man må være oppmerksom, å se, være interessert, anerkjennende, spørre og undre seg med barnet som et likeverdig individ. Ved å være anerkjennende i møte med barnet utvikler barnet selvbildet og selvstendigheten sin i følge Askland (2013). I følge Donohue (2015) kan det være overveldende for voksne i hvordan man kan tilrettelegge for kvalitet i bruk av digitale verktøy. Videre forklarer han at hvis digitale verktøy blir benyttet på en hensiktsmessig måte, kan disse verktøyene være effektive i bruk til å støtte barns læring og utvikling.

Vygotskij (her i Askland, Sataøen, 2014) har en teori som man på norsk har valgt å oversette til nærmeste utviklingssone. Dette er en teori basert på spillet mellom voksen og barn, og hvordan den voksne kan være en pådriver for barnets utvikling. Vygotskij mener at man ved å gi barnet hjelp og veiledning i spillsituasjoner med kompetente mennesker, kan barnet nå nye høyder for sin individuelle utvikling. "Det barnet ditt kan gjøre i samarbeid i dag, kan det gjøre alene i morgen," (Askland, Sataøen, 2014, S. 200). Videre har Bruner (Askland, Sataøen, 2014) utviklet en teori som er tilknyttet Vygotskijs teori. Denne blir kalt for støttende stillas. Å være et støttende stillas blir forklart som den støtten et barn får fra voksen eller barn til å mestre en utfordring. Stillas kan også være bøker, instruksjoner eller modeller, eller alt som kan være med på å støtte barnet i en gjennomføring av et prosjekt.

2.2 Digitale fortellinger

I boken "Digitalt fortalte historier" (Haug, Jamissen, Ohlmann, 2012) og "Se min fortelling" (Haug, Jamissen, 2015) blir digitale fortellinger forklart hva er, og hvilken verdi denne arbeidsformen kan ha i barnehagens pedagogiske arbeid med barn. Jeg har valgt å støtte meg hovedsakelig til deres teori for å fremme digitale fortellinger. Digital fortelling kan være alle fortellinger som blir produsert og formidlet ved bruk av digitale medier (Haug, Jamissen, Ohlmann, 2012). En digital historiefortelling beskrives som en kort produksjon, og det er fortellerens stemme som skal fortelle sin historie. Dette medfører at historien får et personlig preg.

I deres bok støtter de seg også til ulike teoretikere, disse er blant annet Lundby, Lambert og Barli. I boken (Haug, Jamissen, Ohlmann, 2012) forklarer Lundby forskjellen på selvpresentasjon og selvrepresentasjon i digitale fortellinger. Selvpresentasjon er forskjellig fra selvrepresentasjon, ved at den er direkte i kommunikasjonen mellom den som presenterer og de som er "publikum". Selvrepresentasjon i en digital fortelling forklarer han som en personlig fortelling hvor de deler noe fra sitt liv eller bakgrunn. Lundby legger vekt på selvrepresentasjonen i digitale fortellinger. Han henvender seg til Joe Lambert som er lederen av Center for Digital Storytelling, han nevner at det finnes flere ulike personlige digitale fortellinger og disse kan være blant annet: "historier om noe som er viktig for fortelleren, historier om en begivenhet i eget liv, fortellinger om steder som eget liv knyttes til, historier som hva fortelleren gjør, eller historier om relasjoner til noen fortelleren er glad i..." (S. 33). Disse er alle eksempler på hva en selvrepresentasjon kan være. Selvrepresentasjoner i digitale fortellinger er ofte amatørprodukter hvor fortelleren selv har egenprodusert gjennom et valgt dataprogram, gjerne med egne bilder og leser fortellingen med egen stemme. Haug og Jamissen (2015) støtter seg til Barli som har gjennomført et prosjekt hvor barn fikk lage egne selvrepresentasjoner gjennom digital fortelling ved å dele noe de interesserte seg for. Barli forklarer så hvordan de selvrepresenterte digitale fortellingene ga barna en stemme og "en sterk grad av medvirkning" (Haug, Jamissen, 2015, S. 92). Ved å la barnet bestemme innholdet i fortellingen og være med i prosessen og lage og produsere et ferdig produkt bringer med seg mestring, medvirkning og demokrati i barnehagehverdagen.

Haug og Jamissen (2015) sier at ved å være med å skape sine egne digitale fortellinger, er med på å utvikle en forståelse for hvem vi er, og gjennom prosjekter med digital fortelling som arbeidsmåte kan være med på å forsterke og utvikle barnets egen identitet (S. 92). Når

barn skal fortelle noe om sitt eget liv bruker de ofte en refererende fortellertype. I følge Høigård (2013) er den refererende fortellertypen holdt sammen av tidsforløpet og setningsoppbygninger som *så*-struktur. Videre sier hun at ved bruk av denne enkle strukturen kan barnet holde oversikt over sitt eget liv ved å fortelle om det, og dette er en del av barnets identitetsutvikling. Haug, Jamissen og Ohlmann (2012) støtter dette med å si at en fortelling strukturerer opplevelser og hendelser til en helhet. Med dette mener de at ved å sette våre egne opplevelser til en helhet som en fortelling, kan dette bidra til å skape mening, følelse av kontroll og forutsigbarhet. Dette kan bidra til å gi barnet nye erkjennelser og kunne berøre barnet følelsesmessig. "Gjennom å fortelle om opplevelser bearbeider vi det vi har opplevd, og etter hvert skriver vi oss selv inn i historien" (S. 45). Brandtzæg, Torsteinson og Øiestad (2015) støtter dette ved å si at barnet skaper sammenhenger i livet ved å lage historier, dette kan bidra til at barnet skaper en sammenheng mellom følelser og handlinger og dette er viktig læring for barnet.

Det blir unngåelig å ikke nevne multimodalitet når man jobber med digitale fortellinger. En digital fortelling som støtter seg på ulike modi hvor funksjonene tillater valg av for eksempel bilder, lyd og tekst. Hvordan disse ulike modiene samvirker gir produktet et multimodalt uttrykk (Waterhouse, 2013b). Videre sier Waterhouse "Den multimodale handlingsmuligheten i digital teknologi tilfører kunsthøgskolen nye uttrykksmuligheter, arbeidsmåter, teknikker, materialer og formidlingsmuligheter" (S. 97). Med dette forklarer hun hvordan de digitale verktøyene innehar estetiske uttrykksmuligheter som kan kalles for medieestetikk.

2.3 Digitale verktøy

Jeg har valgt å se på de digitale verktøyene, spesielt applikasjonens funksjoner som et kunsthøgskolelig uttrykksmiddel i mitt prosjekt. Waterhouse (2013b) beskriver hvordan digitale elementer kan bli sett på som et materiell. Hun forklarer at hvis man ser på materialer som noe som kan endre form fysisk, visuelt og auditivt så blir også de digitale elementene som lyd, pikselgrafikk, vektorgrafikk og film elementer som er formbare (S. 95). Videre forklarer hun hvordan den kunstneriske prosessen blir styrt i valget av materialer, de estetiske og kunstneriske uttrykkene. I følge Helene Torsteinson her i (Bakke, Jenssen, Sæbø, 2013), kan estetiske læringsprosesser innebære å få erfaringer med varierte uttrykksformer.

I dagens barnehage har jeg lest meg frem til artikler om skepsis og bekymringer rundt bruken av digitale verktøy i barnehagen, til hvordan man kan se på de digitale verktøyene som en ressurs. Skepsisen og bekymringene kommer både fra forskere, barnehageansatte og foreldre. I en artikkel av Antonsen (02.02.2015) uttaler styrer ved navn Merethe Foss seg om at de bevisst ikke bruker IKT i barnehagen for å være en motpol i dagens digitale samfunn. Dette begrunner hun med at dagens barn er mindre kreative på grunn av stillesittende aktiviteter som tv-titting og bruk av nettbrett. Hun vil heller at barnehagen skal legge vekt på at barna skal bli selvtenkende og bruke kreativiteten til å finne på ting selv. Ved å la barna finne på ting selv kan dette føre til at barna får det til som vil være med på å stimulere selvstendighet, mestring, selvtillit og selvfølelse. Hennes tro ligger på at barna ikke trenger aktivitetene presset på men heller at de kan finne på ting selv. “Vi må styrke barna slik at de får selvtillit og et godt selvilde. Å føle at du mestrer gjør deg lykkelig, og ansiktet til barn som lykkes med noe er verdt millioner” (Foss, 2015). Dette er en teknologikritisk holdning, som alltid vil være gjeldende ved nye teknologiske innføringer i følge Waterhouse (her i Bakke, Jenssen, Sæbø, 2013a). Mari – Ann Letnes (2016) motsier dette ved å vise til sin teori der hun sier at når barnet skaper og opplever kulturelle uttrykk, involverer dette en dialogisk prosess som fører til meningsskaping. Når barnet skaper egne medieuttrykk mener Letnes at barnet får en selvbevissthet som igjen fører til en styrket tro på egne evner og evne til å mestre. Så ved at barnet får være en aktiv deltaker som produsent i egenskapte medieuttrykk, kan dette gi barnet en følelse av mestring (S. 18).

I en artikkel av Kris Munthe (2017) uttaler Letnes (2017) seg om hvordan hun mener barn skal ha tilgang til teknologi, og ikke bare være konsumenter av det men også produsenter. Hun mener at hvis barna får bruke teknologi kreativt kan dette gi fordeler for barnas digitale kompetanse når de blir større. Videre legger hun også vekt på at det ligger mye læring i en prosess hvor barn får mulighet til å skape noe selv. Waterhouse (2013b) støtter dette med å si at ved at barnehagen tilrettelegger for skapende bruk av digitale verktøy gir vi barn muligheter til å bli produsenter av egne digitale uttrykk. Hun skriver videre at dette er en motpol til de som er usikre og redde for at barna blir passive konsumenter av digitale verktøy hvis dette blir innført i barnehagen, for ved at barna blir deltakere i skapende arbeid med digitale verktøy blir barnet derfor aktiv i prosessen (S. 103). I tråd med dette sier Letnes (2016) at man ikke skal ha som mål at den digitale teknologien skal bli lagt frem som kompetanseheving, men heller legge det fram slik at barnet kan gjøre det til sitt eget. På denne måten møter barnet seg selv og vender tilbake til seg selv og slik legges grunnlaget for

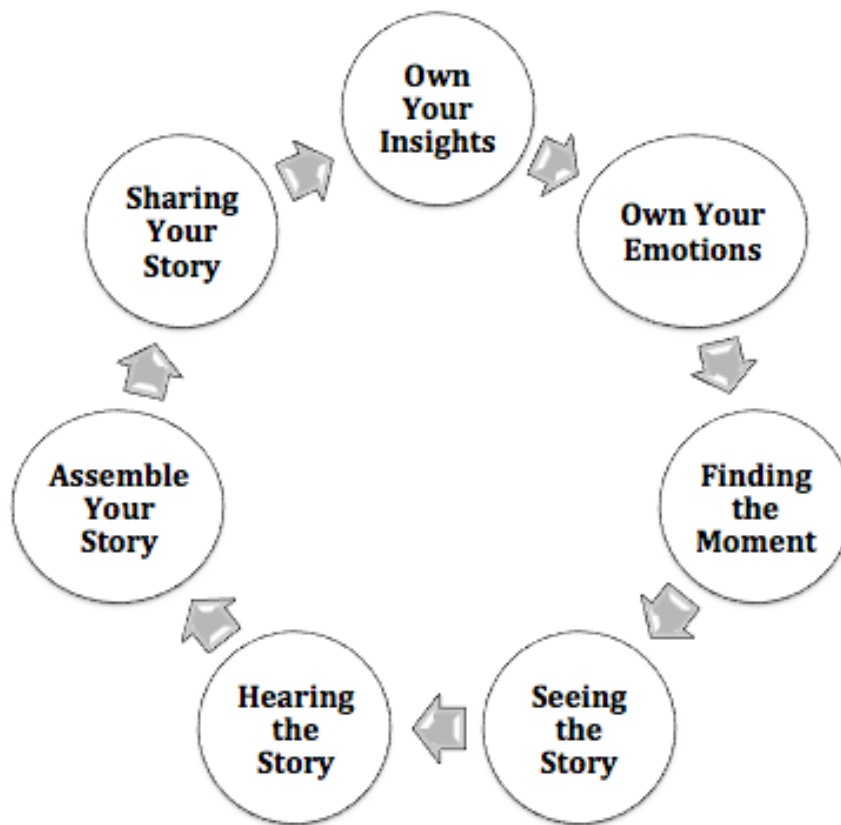
danning (S. 132). Videre sier Letnes (2016) at når barnet erfarer skjer dette innen ulike fellesskap, som legger føringer til å kommunisere og skape mening med ulike språklige system. Når barnet gis en mulighet til å uttrykke seg ved bruk av teknologi vil den estetiske erfaringen skje i en kulturell kontekst, slik blir da det kulturelle en del av erfaringen. Ved bruk av digital teknologi vil den multimodale kommunikasjonen fungere som en del av barnets digitale danning (S. 28). For å støtte opp dette sier Larsen og Slåtten (2006) at ved utvikling av mediekompetanse kan bidra til individuelle interesse og erfaringer, kognitiv utvikling og sosiokulturell plassering. Videre sier Bølgan (2006) "Datamaskinen kan på ulike måter bidra til å styrke barnas egne kulturelle uttrykk, og deres lærings- og dannelsesprosesser" (S. 14).

2.4 Identitet og mangfold

Gjervan (2006) omtaler og deler identitetsbegrepet inn i to, subjektiv og sosial identitet. Den subjektive identiteten er individet eller barnets oppfattelse av seg selv. Denne oppfattelsen blir preget av hvilken bekreftelse man mottar fra andre barn og mennesker, som igjen reflekterer tilbake til barnet. Den sosiale identiteten preges av hvilke forventninger omgivelsene stiller til individet. Dette kan være forskjellig fra hvilken kultur (omgivelser) du er i, men dette kan være eksempler på kjønn, etnisitet, religion kulturell bakgrunn og lignende. Hun forklarer at i denne identitetsprosessen er ikke barnet passiv men en aktiv deltaker i hvordan man vil framstille seg selv. Selv om samfunnet ser deg som noe, betyr ikke dette at individet forstår seg selv som slik. Videre sier Gjervan (2006) at om personalet synliggjør både forskjeller og likheter i barnegruppen, kan dette bidra til å motvirke diskriminering men fremme likeverd. Hun sier at ved å skape rom som er med på å styrke barnets identitet, kan gjøre barnet tryggere på seg selv. Ved å fremme barnegruppens mangfold på en naturlig måte kan være med på å utvikle barnas perspektiver.

2.5 Modell for digital historiefortelling

I Center for Digital Storytelling (CDS) forteller Joe Lambert hvordan de har kommet fram til sju steg i prosessen av å lage selvrepresentasjoner i digitale fortellinger. Jeg har tatt utgangspunkt i teorien som blir presentert i Haug og Jamissen (2015). Her presenteres de sju stegene som oppfatter helheten fram mot en ferdig digital historiefortelling. Man må ikke følge stegene sporadisk i rekkefølge, hvor det ene steget må være gjennomført før det neste, men heller som viktige elementer i en slik prosess.



Modell for digital historiefortelling i sju steg ¹.

Hvis man ser på modell 1 blir de ulike stegene navngitt. I følge Haug og Jamissen (2015) kan de tre første stegene: "Owning your insight, owning your emotions og finding the moment", forklares som å finne og skape selve fortellingen. De tre neste stegene: "Seeing your story, hearing your story og assembling your story", handler om de ulike multimodalitetene man velger og den digitale produksjonen. Det siste steget: "Sharing your story", handler om å dele den ferdige digitale historiefortellingen med andre (S. 56).

¹ Joe Lambert, hentet fra: https://mdl4000.weebly.com/uploads/1/4/2/8/14281689/7136154_orig.png

3. Metode

Metode stammer fra det greske ordet *methodos* som betyr å følge en bestemt vei mot et mål. Dalland (2014) velger å sitere sosiologen Vilhelm Aubert for å besvare spørsmålet om hva metode er:

En metode er en fremgangsmåte, et middel til å løse problemer og komme frem til ny kunnskap. Et hvilket som helst middel som tjener dette formålet, hører med i arsenalet av metoder (S. 111).

Hvilken metode man velger å bruke blir sett på som et verktøy til å finne noe man vil undersøke. I min bacheloroppgave må jeg velge en metode som passer min studie best. Innen samfunnsvitenskapelig metodevalg er det to hovedtyper å velge mellom som er kvalitativ eller kvantitativ metode.

I følge Dalland (2014) er kvalitativ metode å fange opp mening og opplevelse som ikke kan måles eller bli tallfestet, slik den kvantitative metoden kan. Videre sier Bergsland og Jæger (2016) at den kvalitative metodens sentrale begreper er fortolkning og kontekst. Forskjellene er måten man samler inn data på, og ved bruk av kvantitativ metode er man på avstand og tiltar en nærmere tilskuer-rolle. I den kvalitative er man deltakerorientert, man prøver å se forskningen "innenfra" og man kan være en påvirkningsfaktor til resultatet. I min studie skal det være et nært samarbeid mellom meg og barnet, hvor vi samtaler og skaper et produkt sammen. Her ser jeg sentrale punkter i den kvalitative metoden som er utslagsgivende for å få tak i min data. Jeg tar utgangspunkt i Dallands (2016) forklaring på kjennetegn ved den kvalitative metoden. Han trekker frem blant annet at det er et jeg-du-forhold mellom forsker og undersøkelsesperson og at man er deltakerorientert. Disse er noen av mange kvaliteter jeg ser ved bruk av den kvalitative metoden. Med utgangspunkt i dette har jeg valgt den kvalitative metoden til min oppgave.

Jeg har benyttet meg av flere innsamlingsstrategier til å samle inn mine data. Dette kalles metodetriangulering (Dalland, 2014). Videre sier Dalland (2014) at hvis metodene blir brukt på en god måte kan de utfylle hverandre. Derfor har jeg valgt barneintervju og prosjekt som

metoder til innsamling av data i mitt prosjekt. Jeg har valgt å fokusere på barneperspektivet, og derfor kun har barn som informanter. Barneintervjuene skal fungere som en inngang til prosjektet, og etter prosjektet for å høre barnets synspunkter og tanker rundt prosjektet. Jeg har valgt å konsentrere meg om to informanter på 3 dager. Først må samtykke fra foreldre være godkjent før jeg kan gjennomføre prosjektet med informantene. Prosjektet er noe jeg har planlagt og skal gjennomføre i barnehagen. Innsamlingen av data jeg får fra intervju og prosjektet vil vise meg hvorvidt problemstillingen blir besvart. Gamst og Langballe her i (Dalen, 2011) snakker om kontaktetablering, hvor man etablerer en genuin og anerkjennende væremåte som gir barnet en følelse av aksept. Dette er en viktig forutsetning for at barnet skal avgi opplevelser og erfaringer på en mest mulig troverdig måte (S. 39).

3.1 Barneintervju

For å få tak i barneperspektivet, og barnets tanker om seg selv og verden har jeg valgt å bruke barneintervju. For å støtte meg til Gordon W. Allport her i (Dalen, 2011, S. 21) sin studie av mennesker skiller han mellom to metodiske tilnærminger som han kaller: nomotetiske og idiografiske. Mens den nomotetiske tilnærmingen fokuserer på fellesskapet, er den idiografiske rettet mot individet. Den idiografiske teknikken handler om å skaffe mest mulig informasjon fra individet for å fremme "det enkelte menneskets egenart" som var viktig i følge Allport. Jeg skal ha en idiografisk tilnærming til min undersøkelsespersone, og barneintervjuet vil foregå mellom meg og barnet. Michael Quinn Patton her i (Dalen, 2011, S. 108) skiller tre forskjellige kvalitative intervjuer som er: uformell samtale, bruk av intervjuguide og strukturerte spørsmål og svar. Jeg har benyttet meg av en intervjuguide, som er i følge Dalen (2011) en liste man lager over spørsmål eller temaer man gjerne vil ta opp med intervjupersonen. Denne intervjuguiden er "åpen" i den betydning at spørsmålene er ment for å hjelpe samtalen i gang med barnet. Samtalen som springer fram er av betydning, og ut fra informasjonen jeg får fra barnet vil spørsmålene være uformelle, og rettet mot det temaet barnet snakker om. Samtalen er lagt opp til at barnet kan snakke relativt fritt. Ut fra den åpne intervjuguiden vil det være dialog og samtale som dominerer. Løkken og Søbstad (2013) sier at: "En av de største fordelene med barnesamtalene er at de ser ut til å kunne bidra til at barn blir likeverdige medspillere i barnehagehverdagen" (S. 121). I min studie har jeg lagt fokus på barnets medvirkning og barnets identitet, og ser derfor den åpne intervjuguiden som en god måte til å samle inn funn til min oppgave, siden det er barneperspektivet jeg vil ha tak i.

3.2 Prosjektarbeid

Mine informanter består av to barn i alderen 5 år. Jeg har foretatt et strategisk utvalg av mine informanter på grunn av at prosjektet har en viss vanskelighetsgrad og applikasjonens aldersbegrensning til 4+ år, valgte jeg å fokusere på de eldste barna i barnehagen. Siden jeg vil ha tak barneperspektivet, barnas fortellinger og hvordan de bruker applikasjonen, vil mine informanter bestå av barn.

Prosjektet jeg skal gjennomføre i barnehagen har jeg planlagt skal gå over 3 dager. Dette er for å ha godt med tid til å gjennomføre prosjektet, og være forberedt på at det kan oppstå endringer i barnehagens dagsrutiner og om barnet ombestemmer seg underveis.

Prosjektarbeidsformen trekker tråder til et læringssyn som tilstreber et likeverdig forhold mellom voksne og barn der begge parter er aktive (Kjær, 2016, S. 19). "Prosjektarbeid i barnehagen kan beskrives som en prosess der voksne og barn sammen fordyper seg i og bearbeider spesifikke temaer og emner, og der det er åpent for barns medvirkning i både planlegging, vurdering og utvikling av prosesser" (Bergsland, Jæger, 2016, s. 79). Alice Kjær (2016) har forklart prosjektarbeid som en prosess der samspillet og samarbeid mellom barn er vektlagt. Jeg har tatt valget å jobbe med barna individuelt, av den grunn for å unngå forstyrrelser eller påvirkning fra andre, siden det er barnets personlige fortelling jeg vil ha tak i. Sentralt i et prosjekt er valget av tema og hva barnet skal fordype seg i. Kjær (2016) sier at dette kan være noe i barnas nærmeste virkelighet som blant annet barnehagen eller hjemmet. I mitt prosjekt vil jeg ha tak i "barnet", hva barnet er interessert i og hvilke historier barnet er villig til å dele. Temaet er at barnet skal dele noe fra sin verden gjennom estetisk virksomhet ved bruk av applikasjon på et nettbrett. I tillegg gir prosjektarbeidsformen muligheter for mange eksperimenterende og skapende aktiviteter som ikke bygger på forhåndsbestemte resultater eller "riktige" eller "gale" svar.

I prosjektet skal jeg bruke et nettbrett. På nettbrettet skal barnet bruke en applikasjon som heter: Book Creator. Denne appen er laget for barn i alderen 4+. I applikasjonen kan man lage sin egen bok eller en digital fortelling. Her kan man legge inn funksjoner som tekst, lyd, ta egne bilder, tegne på bildene, eller legge inn mønster og former. Barnet kan også benytte seg av ulike farger som barnet selv kan gradere og endre på som det vil. Det er også funksjoner hvor barnet kan endre størrelse på bilder eller illustrasjoner, eller flytte og plassere objektene dit det passer seg. Jeg har valgt denne applikasjonen fordi den er enkel i bruk, og innehar de

fleste funksjoner som kan gi barnet et rikt valg i kunstneriske uttryksmåter. En annen grunn er sikkerheten og at den er enkel i bruk, ved at alt befinner seg på applikasjonen og man slipper å støtte seg til andre programmer og internett for å lage en digital fortelling.

3.3 Beskrivelse av gjennomføring

Jeg tok kontakt med en tidligere barnehage jeg har kjennskap til. Dette er fordi jeg kjenner personalet og de fleste barna godt, som ga meg en følelse av trygghet og stabilitet som jeg ser på som en fordel når man skal gjennomføre et prosjekt på kort tid. Siden jeg kjenner barnehagen godt, fikk jeg godkjennelse til å gjennomføre prosjektet i god tid før jeg skulle komme. Jeg sendte ut et dokument med informasjon om prosjektet, hvilke spørsmål jeg ville stille barna og samtykkeskjema. I vedleggene har jeg lagt ved informasjonsskjema, samtykkeskjema og intervjuguiden. De ulike spørsmålene jeg hadde forberedt til barneintervjuet ble ikke alle brukt, bare de som ble hensiktsmessige å bruke. Denne ble sendt til barnehagens styrer som leverte dokumentene til foreldrene. Jeg forklarte at jeg ville ha to informanter i alderen 5 år. Kort tid etter fikk jeg tilbakemelding fra styreren om at hun med personalet hadde plukket ut to tilfeldige barn i alderen 5 år, en jente og en gutt. Samtykkeskjema var utlevert til foreldre som hadde signert og samtykket til barnas deltakelse. Jeg hadde satt av tre dager, onsdag til fredag til datainnsamling og til gjennomføring av prosjekt. Prosjektet ble delt inn i tre faser: første fase: informere og historiefortelling. Fase to: Lage den digitale fortellingen. Fase tre: La barna vise frem og dele sin fortelling til barn og personale på avdelingen. Jeg startet med gutten på onsdag og på torsdag gjennomførte jeg prosjektet med jenta. På fredag viste begge barna fram sine fortellinger for hverandre og til resten av avdelingen. Til å gjennomføre prosjektet fikk jeg bruke styrerens kontor for å ikke bli forstyrret av andre barn eller voksne. Vi satte oss ved et stort langbord inne på rommet, men med døren åpen. På bordet hadde jeg plassert fargeblyanter og ark, nettbrett, notatbok og lydopptaker. Jeg ble sittende ved siden av barnet gjennom hele prosessen, helt til barnet sa seg ferdig med den digitale fortellingen. På fredagen ankom jeg barnehagen med nettbrettet og printet ut den ferdige fortellingen slik at barna kunne få med seg et fysisk eksemplar hjem. Jeg og informantene satte oss ned ved et av avdelingens barne-bord. Jeg spurte barna om de ville dele og fortelle sin digitale fortelling med hverandre. Gutten startet med å vise og fortelle sin fortelling, før det ble jenta sin tur. På grunn av tidsmangel og utelek viste barna fram fortellingen seg i mellom, og ikke til resten av barnegruppen.

3.4 Metodekritikk og etiske retningslinjer

I min studie er det kun jeg som forskningsperson som er til stede under prosjektet. Da vil mine innsamlede data fra intervju og prosjekt være tolket og analysert av meg. Dette kan påvirke studiens validitet og reliabilitet. I følge Bergsland og Jæger (2016) blir reliabilitet knyttet til troverdighet, og hvordan man samler inn data, hvordan denne blir behandlet, tolket og analysert. Videre sier de at validitet handler om hvorvidt dataene og funn besvarer min problemstilling, hvordan man velger å støtte seg til teori kan også si noe om kvaliteten på forskningen (S. 80). Reliabiliteten på min studie styrkes ved at jeg brukte båndopptaker under intervju med barnet, dette er også blitt transkribert så jeg kunne analysere det. På denne måten blir samtalen bevart slik den originalt var. Prosjektet som ble gjennomført ved bruk av nettbrettet og en applikasjon bevarer produkt som jeg også har analysert. Produktene blir analysert på den måten at jeg kan se og huske hvilke tekniske valg barna tok underveis i prosessen. Disse er også uberørte. Jeg har også bevart originale tegninger som barna laget underveis i prosessen. På båndopptakeren har jeg verbale bevis å støtte meg til for å analysere meg selv i voksenrollen, og hvordan jeg støttet eller kunne påvirke barnet i ulike valg underveis i prosessen. Jeg har måttet foreta etiske valg underveis i prosessen. Jeg har utarbeidet et samtykke mal, informasjonsskriv og en intervjuguide. Disse dokumentene ble levert både til barnehagens styrer og informantenes foreldre. I informasjonsskrivet blir det informert om at deltakelsen er frivillig, og at informantene kan trekke seg når som helst. For å beskytte informantenes anonymitet har jeg valgt å ikke nevne barnehagens navn eller plassering og gitt barna fiktive navn. Lydopptakene er ikke blitt overført til PC og ble slettet etter transkribering av materialet. I følge Svein Sando (her i Jæger, Torgersen, 2012) bør det foreligge en viss digital kompetanse blant den i personalet som skal gjennomføre en IKT-aktivitet med barna, og være klar over hvilke etiske utfordringer av IKT bruk kan medføre. Jeg prøvde ut og utforsket applikasjonen før den ble introdusert for barna. Jeg tok også etiske valg for bruk av applikasjonen i form av at den er laget for barn og at den ikke krever internett for å brukes.

3.5 Analyse av data

Da jeg skulle analysere min data gjennom barneintervju og prosjekt, startet jeg med å printe ut transkripsjoner fra barneintervju. Dette er en del av innholdsanalyse som er i følge Larsen (2017) en måte å analysere innhold i kvalitative data på. Disse ble deretter lest gjennom

mange ganger før jeg begynte å markere interessante funn med markeringstusj. Jeg kategoriserte eller delte de ulike funnene inn i temaer som medvirkning, identitet, mangfold og teknikk. Jeg har også markert funn på min voksenrolle i transkripsjonene. Etter dette så jeg på barnas ferdige produkt, altså den digitale fortellingen for å finne interessante funn der. Jeg lette etter sammenhenger og eksempler som jeg kunne bruke fra funnene før de kunne drøftes. Funnene ble deretter drøftet opp mot teori som jeg har funnet til å besvare min problemstilling: Hvordan kan man ved skapende bruk av digitale verktøy i et kunstfaglig perspektiv, fremme barns medvirkning og dannelse gjennom å lage en digital fortelling?

4. Funn og Drøfting

For å presentere mine funn har jeg valgt å dele de inn i de tre fasene prosjektet er delt inn i. Disse vil bli: Fase 1: Hva vil jeg fortelle fra mitt liv? fase 2: Produsere min digitale fortelling, og fase 3: Presentasjon av min digitale fortelling. I CDS blir de sju stegene presentert som en prosess for lagning av digital historiefortelling. I utgangspunkt av disse har jeg derfor valgt å dele prosjektets gjennomføring inn i tre faser. Dette er fordi de ulike fasene ga ulike og interessante funn, men også for å organisere å gjøre funn og drøftingskapitlet oversiktlig. Først vil ulike funn fra hver fase bli presentert, før en felles drøfting fra funnene vil komme til slutt før neste fase blir presentert. Jeg skal i dette kapitlet presentere funn og drøfte de opp mot den teorien jeg har skrevet om i teorikapitlet.

4.1 Fase 1: Hva vil jeg fortelle fra mitt liv?

I starten av samtalene med begge barna hadde jeg en åpningsreplik som lød: "Æ har lyst te å bli bedre kjent med dokker". Denne ble åpningen til samtalen hvor jeg inviterer barna til å fortelle meg om ting de har opplevd eller annet de finner interessant. Videre kom spørsmålet fra intervjuguiden frem: "Ka like du å lek med, da? ". Her kom det frem fra både Ola og Pia at begge to syntes det var gøy å leke med nettbrettet hjemme. Jeg vil trekke frem eksemplet fra samtalen med Ola:

Meg: ka like du å lek med da?

Ola: lek me?

Meg: mm, ka synes du e arti å gjørra for nokka?

Ola: Æ synes det e bæst å sitte på ipaden.

Meg: ipaden ja, ka gjør du på den da?

Ola: spille, spille, spille å sher på filma, filma

I samtale om barnets liv og opplevelser kommer det frem historier om blant annet familieliv, bosituasjon og leketøy. I samtale med Ola ble en historie gjenfortalt flere ganger. I starten av samtalen hvor jeg åpner opp med at jeg vil bli bedre kjent med han, starter han samtalen med:

Ola: "Æ har lyst te å bli brannmann når æ blir stor".

Meg: Oi så kult da! Like du å slukk branna da, kanskje?

Ola: Nei. Eller jo, æ har gjort det, når æ blei 3 år, i bursdag. Æ har gjort det. Da va æ sammens med brannmanna og fikk slukk branna og va oppi stigen.

Ola forteller videre hva han fikk gjøre sammens med brannmennene, blant annet å få klatre i stigen og slukke brann. Etter denne historien blir det videre prat om familieliv, før jeg kommer med spørsmålet fra intervjuguiden:

Meg: Har du opplevd nokka kult noen gang? "

Ola: Brannmann, også ska æ bli brannmann. Så va æ me brannmanna. Det va ein brannmann som va med mæ oppi stigen. Åsså slukka æ brann "

Videre snakker han om historien og nevner deler og detaljer som ikke ble nevnt i den første samtalen. Ved slutten av samtalen i fase 1 gjentar jeg det Ola hadde fortalt meg av historier, og spør om han vil lage en bok av disse historiene:

Meg: vil du lage en bok om familien din da?

Ola: Nei.

Ola: Om brannbiln.

Pia deler en historie om at hun og familien skal flytte til en annen by. Hun forklarer at hun skal begynne på skolen der og at hun har noen familiemedlemmer som bor der. Mens hun fortalte om flyttingen, begynte hun å tegne mens hun forklarte. Jeg spurte henne om hva hun tegnet for noe, og da fikk jeg til svar: "De e taket. Det bli likedan som det gamle huset vårres". Hun tegner videre hele familien, og lillebroren som ligger i en barnevogn utenfor huset. Etter å ha tegnet ferdig huset hun skal flytte til, tar hun seg et nytt ark og begynner å tegne:

Meg: Ka tegne du no da?

Pia: Det gamle huset!

Meg: Det huset du bor i no?

Pia: Jaaa. Det der e et sånt dissestativ, åsså to epletrær.

I det første funnet får jeg et innblikk i at begge barna har en erfaring med bruk av nettbrett fra hjemmesituasjon, hvor Ola svarer at han liker å spille og se filmer på det. Dette gir meg også et innblikk i at deres digitale kompetanse hovedsakelig kommer hjemmefra og ikke fra barnehagen. Fra studien som Barnehagemonitor (2015) gjennomførte tilsa de at bruken av nettbrett var “et attraktivt alternativ i arbeidet sammen med barna, og primært anskaffes for dette formålet” (S. 41). I disse to barnas tilfelle i denne barnehagen er ikke nettbrettene blitt brukt i arbeid sammens med dem. Dette kan være i tråd med det Donohue (2015) sier at det kan være overveldende for noen ansatte i barnehagen hvis de ikke vet hvordan de skal tilrettelegge for gode prosesser som kan støtte barns læring og utvikling. Dette kan være grunnen til at de får primært den digitale kompetansen hjemmefra.

I funnene fra samtalen gjentar Ola historien om brannbilen. Han viser engasjement og forteller detaljert hva han gjorde og var med på. Dette blir for meg nærliggende å tro, at denne historien har gjort inntrykk på han. Han kunne valgt en annen historie å fortelle da jeg stilte spørsmålet: “Har du opplevd nokka kult noen gang? ”, men i stedet ville han videre fortelle mer om brannbil historien. Da Ola fortalte om hendelsen med brannbilen snakket han om noe som hadde skjedd, og bruker da den refererende fortellertypen som Høigård (2013) nevner. Hun nevner videre at ved å bruke denne setningsoppbygningen med så-struktur som jeg finner igjen når han sier: “Åsså gjor æ sånn”, kan være med på at Ola holder oversikt over sitt eget liv ved at han forteller om det. Dette legger videre føringer som en del av barnets identitetsutvikling. Da temaet og innholdet for boken skulle bestemmes ville Ola lage bok om brannbilhistorien. Ved at han bestemmer sitt eget innhold forklarer Barli (2015) at barna gjennom blant annet å få bestemme innholdet i de digitale fortellingene, bringer med seg en sterk grad av medvirkning i barnehagehverdagen.

Både Pia og Ola har laget en selvrepresentasjon (Lundby, 2012). Jeg velger å tolke ut fra Joe Lamberts (2012) eksempler på hva digitale fortellinger og selvrepresentasjoner kan være. Jeg forstår det slik at begge barna forteller om begivenheter fra sitt eget liv. Pia har laget en bok om flytting men også familien, som jeg velger å forstå at hun også har laget en historie om

relasjoner til noen hun er glad i. Pia bruker også tegningene til å forsterke det hun forteller om. Uoppfordret tok hun seg ark og fargeblyant og begynte å tegne mens hun pratet. Dette kan være viktig læring for begge barna i følge Brandtzæg, Torsteinson og Øiestad (2015), som mener at å lage en fortelling kan bidra til å skape en sammenheng mellom følelser og handlinger. Ved at barna får dele og fortelle om personlige erfaringer fra eget liv kan hjelpe de til å skape mening og gi de en følelse av kontroll og forutsigbarhet. De bearbeider opplevelser de har eller skal oppleve ved å fortelle om det (Haug, Jamissen og Ohlmann 2012).

4.2 Fase 2: Produsere min digitale fortelling

I fase en ble begge barna introdusert til prosjektet, applikasjonen og nettbrettet. I fase to fikk de eksperimentere og lage sin egen digitale fortelling. Før vi begynte å lage boken viste jeg begge barna hvilke funksjoner de kunne benytte seg av. Barna fikk trykke og se de ulike blyant tykkelsene, fargene og teksten. De fikk leke seg litt med funksjonene på applikasjonen hvor de dro fingrene over skjermen og laget mønstre og figurer. Fra funn i fase 1 forteller Pia om at hun og familien skal flytte til en annen by, og viser dette ved å tegne det nye og det gamle huset sitt. Da vi åpnet nettbrettet for å utforske applikasjonen spurte jeg Pia om hva hun ville ha på framsiden av boken. Hun svarte kjapt med: "Familien min! ". Hun trykte seg inn på de ulike funksjonene vi hadde utforsket først, og trykket på blyanten. "Æ ska tegn pappa først". Hun tegnet hele familien på framsiden, og brukte flyttefunksjonen hvor hun kunne bruke fingrene til å dra figurene og plassere de der hun ville. Hun forklarte at lillebroren hadde slått hodet sitt, og derfor var han sint. Hun tegnet en nedovermunn i ansiktet hans. Jeg spurte hvor gammel lillebroren var, hvor hun svarte med å rekke opp en finger. "Ett år ja", svarte jeg. Da hun hadde laget ferdig lillebroren, som ble på samme størrelse med resten av familien, trykte hun på han med to fingre og forminsket han i størrelse. "Sånn, no ska æ gjørra han mindre".

Begge barna brukte fotofunksjonen i applikasjonen til å ta bilder av tegningene de hadde laget på vanlige ark med fargeblyanter. Når de gjør dette havner bildet rett inn i applikasjonen som de kan tegne på, flytte, forminske, legge på tekst og lyd. Ingen av barna valgte lyd, men begge ville legge inn tekst. Med tekstfunksjonen skrev begge barna navnene sine selv, men på de bildene de ville ha annen tekst støttet de seg til meg for å skrive, hvor de forklarte hva som

skulle stå. Her vil jeg ta frem et eksempel hvor Ola ville ha tekst på sitt aller siste bilde i boken. Her har han tegnet flammen som blir slukket av vannet fra brannslangen. Ola snudde seg mot meg og forklarte hva som skulle stå i teksten: "Ola holdt slangen og slukket brannen!".

Pia brukte applikasjonens kamerafunksjon også på en annen måte. Da jeg brukte et spørsmål fra intervjuguiden som lød "Hva liker du å leke med i barnehagen?", svarte Pia at hun likte å klatre i dekkene med 3 venner fra barnehagen. Mens vi diskuterte om hvordan vi kunne lage disse dekkene måtte hun plutselig på toalettet. På veien tilbake til kontoret fra toalettet stopper Pia opp og ser ut av barnehagens store kjøkkenvindu. "Herifra kan du se dekkene". Jeg setter meg på huk ved siden av henne og ser i samme retning, "se der ja! Kanskje vi kan ta bilde av dem te boka di?" sier jeg. Pia snur seg mot meg og sier "ja!", før hun løper inn til kontoret og kommer tilbake med nettbrettet. Jeg hjelper henne med å støtte opp nettbrettet, slik at hun får brukt den ene hånden sin til å ta bilde.

Også da Pia skulle lage den siste siden i boken sin, spurte jeg henne om hva denne siden skulle inneholde. Hun svarte med et tydelig "et bilde av meg!". Hun trykte på kamerafunksjonen, mens jeg viste henne hvor hun kunne trykke for å snu kameraet i "selfiemodus" slik at hun på denne måten fikk se seg selv før hun tok bildet.

I funnene brukte begge barna applikasjonens funksjoner som kamera, tekst, tegning, forflytting og endring av størrelse på objekter de tegnet eller tok bilde av. Med kameraets funksjon brukte de til å ta bilde av tegninger, og slik i Pia sitt tilfelle en "selfie" og av dekkene som hun likte å leke med i barnehagen. Ved at de utnyttet applikasjonens funksjoner skapte begge barna en digital fortelling med et multimodalt uttrykk. Videre er dette også med på å tilføre kunsthagene nye uttrykksmuligheter, og gi barna erfaringer med andre materialer for å produsere et kunstnerisk uttrykk basert på egne historier (Waterhouse, 2013b).

Ved bruk av applikasjonens funksjoner finner jeg funn på barnets selvstendighet og medvirkning. På grunn av applikasjonens brukervennlighet gjør det barnet løsrevet fra min inngripen og gir barnet også en kontroll over egen produksjon. I funnet hvor Pia tegner familien sin på framsiden av boken, tar hun tekniske valg i å forminske lillebroren i størrelse og plassere han ved å flytte han rundt på dokumentet. Dette forteller meg også at barnet er uavhengig min assistanse, men utfører og eksperimenterer på egenhånd. Stemmer det som

Letnes (2016) sier, at ved at barnet får skape egne medieuttrykk kan føre til styrket tro på egne evner og mestringsfølelse, velger jeg å tro at ved applikasjonens brukervennlighet kan være med på å støtte barnet på vei til å føle mestring. Man kan også se dette i lys av Bruner (2014) sin teori, hvor applikasjonen fungerer som et støttende stillas for Pia.

Brukervennligheten og funksjonene til applikasjonen blir som et stillas for Pia til å utforske ulike uttrykk som hun kan bruke i sin digitale fortelling.

I situasjonen hvor Pia tar bilde av dekkene, hjelper jeg henne med å støtte nettbrettet slik at hun frigjør den ene hånden til å ta bilde med. Her vil jeg også trekke inn min rolle som støttende voksen som legger til rette for at Pia får tatt bilde av dekkene. I følge Larsen og Slåtten (2006) må det være en veiledende og støttende voksen til stede for å tilrettelegge oppgaver og utfordringer som gjør at barnet blir trygge og aktive brukere av digitale verktøy, og ikke passive. De tilføyer også at om den voksne innehar en digital kompetanse vet de hvordan de kan tilrettelegge og bruke de digitale verktøyene. Siden jeg selv har mye variert erfaring med bruk av digitale verktøy, føler jeg meg trygg i rollen til å veilede Pia i bruk av digitale verktøy. Dette kan være med å forme barnets holdninger til bruk av digitale verktøy, ved å være en undersøkende voksen å ha et skapende perspektiv på de digitale verktøyene (Bølgan, 2006). Det var Pia som så dekkene, jeg videreførte hennes oppdagelse og ga henne en ide eller en veiledning på mulighetene ved å bruke applikasjonens funksjoner. Jeg vil også se dette i lys av Vygotskijs (2014) teori om nærmeste utviklingssone, hvor samspillet mellom meg og Pia legger grunnlaget for hennes videre utvikling. Ved å gi henne veiledning og nye ideer i hvordan applikasjonen kan anvendes, kan dette legge føringer til at hun blir mere selvstendig og skapende med applikasjonen neste gang.

I følge Letnes (2016) så erfarer barnet i fellesskap som gir føringer til kommunikasjon og skape mening med ulike språklige system. Med språklige system i denne konteksten vil være applikasjonens ulike multimodaliteter til å uttrykke seg selv, og fellesskapet vil gi føringer til en kulturell kontekst. Ved å benytte seg av de ulike modalitetene for å gi den digitale fortellingen sitt uttrykk, kan dette fungere som en del av barnets digitale dannings (S. 28).

Larsen og Slåtten (2006) og Bølgan (2006) støtter opp dette ved å si at den digitale kompetansen kan fremme individuelle erfaringer, kognitiv utvikling, sosiokulturell plassering og styrke barnas egne kulturelle uttrykk. Dette blir også en naturlig del av barnets lærings og dannelsesprosesser.

4.3 Fase 3: Presentasjon av min digitale fortelling

Fase 3 ble gjennomført på den siste dagen av prosjektet, altså dag 3. Da hadde begge barna fått en pause fra prosjektet før jeg kom i barnehagen. Jeg spurte barna om de ville at jeg skulle printe ut bøkene slik at de kunne få de med seg hjem. I fase og dag 1, nevnte jeg for Ola at dette var en mulighet. Da fikk jeg til svar at fortellingen hans var det ingen i barnehagen som visste om fordi den skulle være hemmelig, og han ville ikke vise frem boken sin til noen. Da jeg igjen nevnte den samme ideen på fase og dag 3 fikk jeg en helt annen reaksjon fra Ola. Han smilte med åpen munn til meg. Han reiste seg opp fra gulvet og hoppet opp og ned. Pia smilte, lo og knyttet nevene sine sammen. Da jeg brakte de nyprintede digitale fortellingene til de, var de veldig behjelpelige med å stifte den sammen. Da jeg spurte om vi kunne sette oss ned slik at de kunne dele historien med hverandre, gikk de begge to mot nærmeste barnebord og satte seg på hver sin side av det. De skulle dele sin fortelling for hverandre etter tur. De startet med framsiden før de jobbet seg videre. Underveis stilte de spørsmål, gjerne knyttet til teksten. Spørsmål som dukket opp var gjerne: "Ka står det der? ", da svarte barnet og forklarte nærmere ordrett hva som var skrevet i teksten:

Pia: Ka står det der?

Ola: Her står det 3 år. Det e fordi æ va 3 år når æ fikk værre med brannmannan å slukk brannen! Å her står navnet mitt! På sida av brannbilen ligg øksa hvis dæm må slå ned døra, og her inni ligg slangen.

Etter at de to barna hadde presentert og vist boken fram for hverandre takket jeg barna for innsatsen. Jeg spurte de også om de var fornøyde med boka de hadde laget, begge nikket og fra Pia fikk jeg til svar:

Pia: Æ ska, æ ska ta me boka mi hjem å vis den te mamma og pappa!

I denne fasen fikk barna dele sine selvlagede digitale fortellinger med hverandre. Her kunne de stille spørsmål ved den andre barnets fortelling, og det andre barnet fikk fortelle og svare for seg. I følge Haug og Jamissen (2015) kan et prosjekt hvor barnet er delaktig i å lage en digital fortelling om sitt liv være med på å forsterke og utvikle barnets identitet (S. 92).

Bokens multimodalitet kommer også her fram ved at barnet leser fortellingen med egen stemme. I følge Gjervan (2006) skiller hun identitetsbegrepet i to, subjektiv og sosial identitet. Her vil jeg trekke frem den subjektive identiteten. I denne situasjonen hvor barna deler historien med hverandre mottok de tilbakemeldinger og spørsmål. Dette kan bli sett på som den bekreftelsen man mottar fra andre individ som igjen reflekteres over til barnet. Dette kan være med på å prege barnets oppfattelse av seg selv. At begge barna ga meg en bekreftelse på at de var fornøyde med boken, og tilbakemelding fra Pia at hun også ville dele boken med familien. Dette velger jeg å tolke som at barnet ble møtt på en anerkjennende måte fra sitt "publikum". Letnes (2016) og Askland (2013) nevner voksenrollens væremåte i møte med barnet, ved å være blant annet lyttende, oppmerksom og interessert. I denne situasjonen ble barna møtt av hverandre på en anerkjennende måte. De stilte spørsmål og var interesserte i hva den andre hadde å fortelle. I følge Askland (2013) kan barnet utvikle selvbildet og selvstendigheten sin ved å bli møtt på en anerkjennende måte av andre. Slik jeg ser det, kan en slik delingsprosess være med på å fremme mangfold i barnehagen. Jeg velger å støtte meg til Gjervan (2006) som sier at hvis man synliggjør forskjeller og likheter i barnegruppen, kan dette være med på å motvirke diskriminering og undertrykking, men fremme likeverd. I delingsprosessen kan barnet få oppleve en identitetsbekreftelse, som igjen kan føre til at barna blir trygge og utvikler en sterk identitet. Man blir introdusert til et annet liv enn sitt eget, uavhengig av barnas etnisitet eller kulturelle bakgrunn, som kan være med på å fremme mangfoldet på en naturlig måte (Gjervan, 2006, S. 29). Dette henger også i tråd med RP/17 som sier at barnehagen skal fremme respekt for mangfoldet i barnegruppen, som også skal gi barna innsikt i at det finnes ulike måter å leve på (S. 11).

5. Oppsummering og avslutning

I mitt funn og drøftingskapittel har jeg støttet meg til teori hvor barnets medvirkning og danning kan bli styrket gjennom et skapende prosjekt med digitale fortellinger. Jeg har også gjort funn og støttet meg til teori om viktigheten av et personale som har digital kompetanse og kan tilrettelegge en digital aktivitet med barn på en pedagogisk god måte. Waterhouse (2013a) setter lys på hvor viktig det er med et personale i barnehagen som er åpne til å utforske mulighetene rundt bruken av digitale verktøy, slik at man kan tilrettelegge for digitale aktiviteter i den pedagogiske virksomheten. Ved at man vet hvordan man kan tilrettelegge for digitale aktiviteter kan dette stimulere barns lek, danning og læring. Mitt

prosjekt er inspirert og laget etter CDS modell for de sju steg i en prosess i laging av digital fortelling. I denne sammenheng har jeg også tilrettelagt og planlagt pedagogisk hvordan prosessen i prosjektet skulle gjennomføres. Inspirert av modellen, valgte jeg å forkorte de sju stegene inn i tre faser for å passe mitt prosjekt bedre på grunn av tidsmangel.

Jeg vil også trekke frem barnas reaksjoner på deres ferdige produkt, og deres villighet til å dele den med andre. Barnas reaksjoner kan være med på å oppsummere hvordan prosjektet gikk, siden det er barneperspektivet jeg er ute etter, er det ikke opp til meg å fortelle om det gikk bra eller dårlig. Men ut ifra barnas kroppsspråk å bedømme, fikk jeg et inntrykk av stolthet over eget produkt. Ved at barna fikk medvirke i å skape sin egen digitale fortelling, om en egenopplevd hendelse fra eget liv og gi det sitt eget uttrykk. Kanskje dette også kan være med på å bidra til eierforhold og demokrati i barnehagen?

For å trekke frem kunstfagenes posisjon i prosjektet med digitale fortellinger, nevnte jeg i teorikapitlet og i tematiseringen hvordan jeg ser applikasjonens funksjoner som et kunstfaglig uttrykksmiddel. Torsteinson (2013) styrker dette med å si at barn kan være delaktige i en estetisk læringsprosess ved å få erfare variert bruk med ulike uttrykksformer. På denne måten vil jeg si at prosjektet også er kunstfaglig, siden barna får erfart gjennom applikasjonens kamerafunksjon, tegne- og tekstfunksjon uttrykke seg selv på en estetisk måte. Jeg har også drøftet meg frem til hvordan applikasjonen kan fungere som et støttende stillas for barnets utforsking av uttryksmuligheter.

Som det ble bevist i barnehagemonitor (2015) sin undersøkelse hadde antall nettbrett i barnehagen fordoblet seg fra 2013 til 2015. Men videre sier barnehagemonitor at aktivitetene som blir tilrettelagt med digitale verktøy er i størst grad av konsumerende karakter. Letnes (2017) og Waterhouse (2013b) nevner hvordan de mener barna i skapende prosesser med digitale verktøy gjør barna til produsenter av verktøyene, som også bidrar til at de blir aktive i prosessen. Jeg har selv fått erfart fra praksis og vikarjobbing at digitale verktøy blir lite brukt med barn i prosjekt og skapende arbeid. Selv sier Waterhouse (2017) at problemet ikke nødvendigvis ligger i utstyret, men i personalets kompetanse og hvordan man kan bruke de digitale verktøyene, og hva de kan tilby barna i skapende prosesser (S. 225). I artikkelen til Antonsen (02.02.2015) kommer skepsis og bekymringer fram av å bruke digitale verktøy i barnehagen. Her uttaler styrer Merethe Foss seg om hvordan hun mener de digitale verktøyene kan motvirke medvirkning, selvstendighet, mestring og svekke barnets selvtillit og

selvfølelse. Hun har også en tro på at barna ikke trenger å få aktiviteter presset på seg av barnehageansatte, men heller la de finne på ting selv. I mitt prosjekt har jeg gjort funn på og støttet meg til teori som belyser hvordan en prosess med digitale fortellinger kan fremme nettopp medvirkning, mestringsfølelse, identitetsutvikling og være en arbeidsform til å fremme mangfoldet i barnegruppen. Jeg vil også trekke frem hvordan RP/17 sier at barnehagen skal tilrettelegge for aktiviteter med digitale verktøy med barna i barnehagen, og hvordan personalet skal være aktive sammens med barna. En slik holdning som Merethe Foss (2015) har til innføring av digitale verktøy i barnehagen, er altså ikke helt i tråd med det RP/17 sier. Fra Rammeplanen 2011 er det nemlig ikke vektlagt at digitale verktøy skal være i den pedagogiske praksisen, men noe som bør være en del av den. Jeg vil trekke frem at det ikke nødvendigvis er negativt å være skeptisk til bruk av digitale verktøy i barnehagen, men man kan ikke i dagens barnehage nekte eller utelukke de digitale verktøyene fra den pedagogiske praksisen i følge RP/17. Derfor håper jeg at med mitt prosjekt med digitale fortellinger kan være med å løfte hvordan digitale verktøy kan være et skapende og lærerikt prosjekt med barna i barnehagen, og kanskje også være med å forme personalets holdninger til verktøyene.

Jeg ser denne studien som veldig tidsaktuell og det har vært en veldig lærerik prosess for min kompetanseutvikling. Studien har inspirert meg til å ville stille mere spørsmål og forske mere på bruken av digitale verktøy på en pedagogisk måte med barn. Jeg har også lekt med tanken på å gjennomføre en aksjonsforskning i barnehagen blant personale som er kritiske til bruken av digitale verktøy, eller som ikke bruker det i sin praksis på grunn av usikkerhet og liten kompetanse om temaet. Her hadde det vært interessant å høre hva de sier om digitale verktøy før et prosjekt skal gjennomføres, og sammenlignet det med hvilke holdninger de har til det etter endt prosjekt. Hadde det ville endret seg? Har det kunne inspirert personalet til mere utforskning og nysgjerrighet rundt det? Jeg er også nysgjerrig på om motstandere til digitale verktøy i barnehagen primært kommer fra barnehageansatte med lite kompetanse rundt digitale verktøy, eller om det også kommer fra de med høy digital kompetanse, eller om alder spiller en rolle.

Dette prosjektet har vært lærerikt og gøy for meg som barnehagelærerstudent og deltatt i. Noe av det jeg har satt størst pris på var alenetiden jeg fikk med barna og at jeg fikk blitt bedre kjent med dem. Det har på mange måter vært rørende at barna valgte å åpne seg opp for å dele så mange fine historier med meg. Et slikt prosjekt er noe jeg ikke har gjennomført tidligere og

derfor har dette vært veldig lærerikt for meg. Gjennom arbeid med teori, funn og drøfting har jeg oppnådd en større forståelse for hvordan nettbrett og digitale fortellinger kan bli implementert inn i barnehagehverdagens pedagogiske praksis. Jeg har også fått erfart hvordan barna kan få en forståelse for bruk av digitale verktøy og hvordan barnet kan medvirke og dannes gjennom utforskning, skapende aktivitet og læring av verktøyene.

6. Litteraturliste

- Antonsen, F. (2015, 2. Februar). *Nettbrettet gjør barn dårligere til å leke*. Hentet fra:
<https://www.barnehage.no/artikler/nettbrettet-gjor-barn-darligere-til-a-leke/428505>
- Askland, L. (2013). *Kontakt med barn – Innføring i barnehagelærerens arbeid på grunnlag av observasjon*. Oslo: Gyldendal Akademisk
- Askland, L., Sataøen, S.O. (2014). *Utviklingspsykologiske perspektiv på barns oppvekst*. Oslo: Gyldendal Akademisk
- Bergsland, D. M., Jæger, H.(RED). (2016). *Bacheloroppgaven i barnehagelærerutdanningen*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk
- Brandtzæg, I., Torsteinson, S., Øiestad, G. (2015). *Se barnet innenfra – Hvordan jobbe med tilknytning i barnehagen*. Oslo: Kommuneforlaget
- Bølgan, N. (2006). *Temahefte om IKT i barnehagen*. Oslo: Kunnskapsdepartementet
- Dalen, M. (2011). *Intervju som forskningsmetode – en kvalitativ tilnærming*. Oslo: Universitetsforlaget
- Dalland, O. (2014). *Metode og oppgaveskriving*. Oslo: Gyldendal Akademisk
- Donohue, C. (2015). *Technology and Digital Media in the Early Years*. New York: Routledge
- Garvis, S., Lemon, N. (2016). *Understanding digital technologies and young children – An international perspective*. New York: Routledge
- Gjervan, M. (red.) (2006). *Temahefte om språklig og kulturelt mangfold*. Oslo: Kunnskapsdepartementet
- Hardersen, B. (2016). *App'legøyer og app'estreker? Profesjonsfaglig digital kompetanse i barnehagen*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk
- Haug, H. K., Jamissen, G. (2015). *Se min fortelling – Digital historiefortelling i barnehagen*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk
- Haug, H. K., Jamissen, G., Ohlmann, C (red.) (2012). *Digitalt fortalte historier – Refleksjon for læring*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk
- Høigård, A. (2015). *Barns språkutvikling – muntlig og skriftlig*. Oslo: Universitetsforlaget
- Jacobsen, H., Kofoed, T., Loi, M. (2016). *Barnehagemonitor 2015 – Den digitale tilstanden i barnehagen*. Oslo: Senter for IKT i utdanningen
- Joe Lambert – 7 steps (Bilde). (n.d.). Hentet fra:
https://mdl4000.weebly.com/uploads/1/4/2/8/14281689/7136154_orig.png
- Jæger, H., Torgersen, J. K. (2012). *Medialisert barndom. Digital kultur i barnehagen*. Oslo: Universitetsforlaget

- Kjær, A. (2016). *Prosjektarbeid i barnehagen – Fra fascinasjon til fordypelse*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk
- Kunnskapsdepartementet. (2011). *Rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver*. Bergen: Fagbokforlaget
- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Rammeplan for barnehagen – Innhold og oppgaver*. Oslo: Pedlex
- Larsen, A. K. (2017). *En enklere metode – Veiledning i samfunnsvitenskapelig forskningsmetode*. (2.utg). Bergen: Fagbokforlaget
- Larsen, A. K., Slåtten, M. V. (2006). *En bok om oppvekst – Samfunnsfag for førskolelærere*. Bergen: Fagbokforlaget
- Letnes, M. A. (2016). *Barns møter med digital teknologi – Digital teknologi som pedagogisk ressurs i barnehagebarns lek, opplevelse og læring*. Oslo: Universitetsforlaget
- Løkken, G., Søbstad, F. (2013). *Observasjon og intervju i barnehagen*. Oslo: Universitetsforlaget
- Munthe, K. (2017, 31. Oktober). *Småbarnsforeldre: Vær kreativ på nettbrett sammen med barna!*. Hentet fra: <https://www.barnevakten.no/smabarnsforeldre-vaer-kreativ-pa-nettbrett-sammen-med-barna/>
- Regjeringen. (2003). *FNs konvensjon om barnets rettigheter*. Barne og familiedepartementet. hentet fra: https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/kilde/bfd/bro/2004/0004/ddd/pdfv/178931-fns_barnekonvensjon.pdf
- Sando, S. (2012). *Barna som robuste og empatiske IKT-aktører*, i Jæger, H., Torgersen, J.K (red). *Medialisert barndom – Digital kultur i barnehagen*. Oslo: Universitetsforlaget
- Torsteinson, H. (2013). *Prosjektbasert arbeid – om barns medvirkning og kunstfaglig aktivitet i barnehagen*, i Bakke, K., Jenssen, C., Sæbø, A, B (red). *Kunst, kultur og kreativitet – Kunstfaglig arbeid i barnehagen*. Bergen: Fagbokforlaget
- Waterhouse, A.H.L (2017). *Med kunst i barnehagen*. Bergen: Fagbokforlaget
- Waterhouse, A.H.L. (2013a). *Digitale muligheter i barnehagens kunstfaglige virksomhet*, i Bakke, K., Jenssen, C., Sæbø, A, B (red). *Kunst, kultur og kreativitet – Kunstfaglig arbeid i barnehagen*. Bergen: Fagbokforlaget
- Waterhouse, A.H.L (2013b). *I materialenes verden – Perspektiver og praksiser i barnehagens kunstneriske virksomhet*. Bergen: Fagbokforlaget

7. VEDLEGG

I disse vedleggene har jeg vedlagt informasjonsskriv, samtykkeskjema og intervjuguide som jeg sendte til styrer av barnehagen og foreldrene.

7.1 Informasjonsskriv

Informasjonsskriv

Prosjektet jeg ønsker å gjennomføre i barnehagen har jeg planlagt skal gå over 3 dager. Dette er for å ha godt med tid til å gjennomføre prosjektet, og være forberedt på at det kan oppstå endringer i barnehagens dagsrutiner og om barnet ombestemmer seg underveis. Jeg har valgt å fokusere på barneperspektivet, og derfor kun har barn som informanter. Metodene jeg vil benytte er barneintervju og prosjekt. Barneintervjuene skal foregå som en forberedelse før prosjektet, og etter prosjektet for å høre barnets synspunkter og tanker rundt prosjektet. Jeg har valgt å konsentrere meg om to informanter på 3 dager. Først må samtykke fra foreldre være godkjent før jeg kan gjennomføre prosjektet med informantene.

I prosjektet skal jeg bruke en Ipad/nettbrett. På Ipaden/nettbrettet skal barnet bruke en app som heter: Book Creator. Denne appen er laget for barn i alderen 4+. I appen kan man lage sin egen digitale fortelling, man kan legge inn funksjoner som tekst, lyd, ta egne bilder, tegne på bildene, eller legge inn mønster/former. Barnet kan også benytte seg av ulike farger som barnet selv kan gradere og endre på som det vil. Det er også funksjoner hvor barnet kan endre størrelse på bilder eller illustrasjoner, eller flytte/plassere objektene dit det passer seg. Jeg har valgt denne appen fordi den er enkel i bruk, og innehar de fleste funksjoner som kan gi barnet et rikt valg i kunstneriske uttryksmåter.

Min rolle blir å være en støttende voksen og en veileder. Jeg skal bistå og hjelpe barnet om det trengs hjelp. Min rolle er ikke å forklare barnet hvordan uttrykket skal se ut eller hvordan resultatet skal bli. Det er opp til barnet når produktet er ferdig. Barnet kan få velge om det endelige produktet skal bli printet ut så barnet har et fysisk produkt å ta med seg hjem og vise foreldre, foresatte eller venner. Sluttproduktet skal også være samtaleemne i intervjuet etter prosjektet.

7.2 Samtykkeskjema

Til.....

Dato

FØRESPØRSEL OM DELTAGELSE - SAMTYKKEERKLÆRING

Hei! Jeg er en 3.klasse student ved Dronning Maud Minne Høgskole (DMMH), og jeg driver for tiden og skriver min bachelor. Min bachelor skal ha et kunstfaglig og internasjonalt perspektiv, og jeg har valgt å bruke digitale verktøy som en del i min metode.

I forbindelse med min oppgave er jeg interessert i barnets perspektiv, og vil basere min innsamlede data kun på informasjon fra barnet. I den forbindelse vil jeg gjerne få utføre barneintervju før og etter prosjektet for å høre barnets tanker om prosjektet. Temaet for prosjektet er at barnet skal selv få lage en digital fortelling om seg selv. Barneintervjuet er til for å få fram hva barnet er interessert i, og dette er en samtale som skal skje før og etter at boken er ferdig. Jeg skal sitte ved barnet og veilede det gjennom bruk av nettbrett og appen "Book Creator" hvor barnet skal få designe og lage sin egen bok. Jeg vil foreta meg notater underveis hvis noe interessant dukker opp.

Under intervjuet vil jeg bruke en lydopptaker for å gjøre materialet så presist som mulig, og slik at min fulle oppmerksomhet er på barnet og dialogen imellom oss. Materialet fra lydopptaket vil bli slettet så snart jeg har fått transkribert materialet. Det er kun meg som vil ha tilgang til materialet, og ingen andre enn meg skal høre på lydopptak av samtale. Alle navn som barnets, barnehagens eller foreldres identitet vil bli anonymisert. Jeg har satt av tidsrommet 21, 22 og 23 Mars for datainnsamling.

Deltakelse i dette prosjektet er frivillig, og du kan når som helst trekke ditt samtykke til deltakelse tilbake, gjelder både voksne og barn. Om du har spørsmål kan du ta kontakt med mine veiledere, eller meg på:

Mine veiledere ved DMMH:

Marianne Schram: Marianne.Schram@dmmh.no

Jørgen Moe: Jorgen.Moe@dmmh.no

Med vennlig hilsen

Navn: Sissel Merete Hopmark

Kontaktinfo: 99402274

.....
.....
Jeg har lest og forstått informasjonen over, og gir mitt samtykke til barneintervju og prosjekt med mitt barn

.....
.....
Sted/ dato

Underskrift

7.3 Intervjuguide

Intervjuguide:

Eksempelspørsmål for å hjelpe barnet å komme i gang, oppvarmingsspørsmål. Dette er spørsmål som jeg kan stille hvis ikke barnet kommer på egne ting han/hun vil fortelle. Før prosjekt:

- Vil du lage en bok (digital fortelling) som handler om deg selv/livet ditt?
- Opplyse barnet om boken som skal lages, men at vi først må finne frem innholdet som skal være i den.
- Jeg har lyst til å bli bedre kjent med deg, så kanskje du kan fortelle litt om deg selv?
- Hva liker du å leke med?
- Hvor bor du/hvordan ser det ut der?
- Har du opplevd noe kult noen gang? Hva var kult med det?
- Noe kjedelig? Noe trist? Hvorfor var det trist/kjedelig?
- Liker du å være i barnehagen? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Er det noe her du liker å leke med? Hva da?
- Hva er din favorittmat?
- Liker du best å leke inne eller ute? Hvorfor? Hva liker du best med det?

Etter endt prosjekt, og bok er printet ut:

- Er du fornøyd med boken du har laget? Hva er du fornøyd med?
- Kan du vise meg hva du er fornøyd med? Hvorfor er du fornøyd med denne/dette da?
- Kan du fortelle historien til meg?
- Vil du fortelle historien til noen andre? Hvem vil du dele den med?